Análise de Estilos e Referências

Olá! Você é estiloso?

Por acaso, você já parou para pensar o que isso significa, o que é ser estiloso?

Uma pessoa estilosa não é aquela que segue todas as tendências da moda e gasta todo seu dinheiro no shopping. Estar na moda é se vestir de forma moderna sem perder o gosto e o estilo. Você precisa impressionar sua personalidade com seu próprio estilo de vestimenta.

Aí você pode me perguntar: o que isso tem a ver com Concept Art e Ilustração? Bora aprender? Vamos então falar sobre:

1. O que é estilo?
2. O que são referências?
3. Análise semiótica.
4. Análise geométrica.

#BoraLá...

1. O que é estilo?

Estilo é uma forma constante de fazer uma ilustração e/ou algo, ou seja, com uma aparência distinta. Normalmente esse estilo é determinado pelos princípios segundo os quais a ilustração é projetada.

Epistemologicamente, a palavra estilo deriva do latim stilus, que é um instrumento de metal afiado usado para escrever ou pintar. Com o passar

do tempo, ele começou a especificar um tratamento especial para fazer alguma coisa.

O conceito de estilo pode ser aplicado a moda, design, arte, música e gênero literário. Esse estilo pode ser reconhecido pelo tipo de material, equipamento, recursos temáticos e outros recursos que unificam ou distinguem as obras de certos artistas, deixando a obra com uma natureza única.

Para criar seu próprio estilo de ilustração, você deve entender ou mesmo misturar os estilos adotados por diferentes designers. Assim, estilo pode ser percebido como elementos que definem a forma de um caractere, ou seja, um conjunto de características que traz uma certa unidade e identidade para as ilustrações.

É possível experimentar outros estilos de ilustração contendo os elementos, mas exagerando as proporções e deformando ângulos e direções do traço. Portanto, um estilo pode estar relacionado com o grau de estilização da ilustração, conforme demonstrado na figura 1.

Figura 1 – Estilo realista, estilizado e cartoon. **Fonte:** FRAISSE, 2019.

Vejamos a seguir as ilustrações de 3 artistas diferentes para tentar entender os seus estilos:

Figura 2 – Da esquerda para a direita, ilustração de Alex Ross, Mark Silvestri e Gonzalo Cárcamo

A ilustração do artista Alex Ross tem um estilo realista, ele utiliza tinta acrílica sobre papel. No caso do Mark Silvestri, ele usa muito grafite, nanquim e exagera nas linhas e sombras, dando um ar estilizado da realidade ao mesmo tempo que obscuro. Já do chileno Gonzalo Cárcamo, seu traço é mais cartunesco e caricato, fica mais destacado o seu estilo com o uso da aquarela.

Para você poder desenvolver seu próprio estilo é importante observar, analisar e copiar referências. Mas o que é referência?

2. O que é referência?

A referência é definida como uma menção a uma situação, arte e/ou artista. Referência significa alguém ou algo que é uma fonte de informação sobre um assunto. Portanto, a **referência** pode ser considerada o objeto de inspiração e de exemplo para o desenvolvimento da sua ilustração.

Um exemplo de lugares e aplicativos que podem contribuir para a construção de suas referências podem ser as enciclopédias, museus, Pinterest, ArtStation e/ou o Behanse.

Vejamos a seguir na figura 3, como referências podem contribuir para a construção de uma ilustração:

Figura 3 – Relação entre referências e ilustração

Referências permitem que você reconheça a contribuição de outros artistas em seu trabalho. Para você conseguir utilizar e analisar a referência e com isso ter a capacidade de desenvolver a ilustração com qualidade, estilo e funcionalidade é importante conhecer alguns métodos.

3. Análise semiótica

A semiótica não é o estudo dos símios, sem de parte da ótica, mas é o estudo dos signos, não os do zodíaco e sim os símbolos e significados que os cercam.

Segundo a Wikipédia, a semiótica é o estudo da construção de significado, o estudo do processo de signo (semiose) e do significado de comunicação.

A semiótica tenta entender como os humanos interpretam as coisas, especialmente o ambiente que os circundam. Portanto, a semiótica é o estudo dos símbolos, que são compostos por todos os elementos que representam um determinado significado e significante do ser humano, incluindo a linguagem verbal e as linguagens não verbais.

Para entender a semiótica é importante saber o conceito de:

- **Signo:** qualquer coisa, objeto, que possa ser utilizado para representar algo;
- **Ícones:** têm uma semelhança com o mundo físico;
- **Símbolos:** seu significado está atrelado com conceito que precisa ser aprendido;

- **Índice:** seu significado está diretamente ligado a experiência de quem o vê.

Esse conceito e teoria semiótica foi apresentado por Charles Sanders Peirce, porém, não é a única teoria a respeito da semiótica. A chamada Semiótica Peirciana se diferencia pelo fato de referir o ícone, índice e símbolo em relação dos signos com seu objeto.

Um outro jeito de analisar uma referência é usando as formas geométricas e atrelando as formas aos seus significados.

4. Análise geométrica da forma

O Desenho Geométrico consiste em um conjunto de processos para a construção de formas geométricas e resolução de problemas com a utilização da régua, esquadro e do compasso.

O desenho geométrico é muito utilizado para o desenvolvimento de ícones. **Ícones**, por sua vez, dizem respeito a símbolos visuais que caracterizam posicionamento de mercado, muitas vezes substituindo ou complementando logotipos.

Lembra que já falamos em Gramática Visual, que as formas têm significados? Como poderíamos analisar a figura a seguir?

Figura 4 – Personagem Carl Fredricksen da animação UP da Pixar

As formas desse personagem são predominantemente quadradas o que referencia a objetos que são estáveis e difíceis de mudar, como por exemplo um bloco de pedra. Os acessórios do personagem, os óculos e textura da roupa dão um ar pesado para o personagem, já a gravata borboleta e o cinto acima da cintura demonstra uma personalidade antiquada. Se você assistiu a animação, poderá reconhecer esses elementos na personalidade do Carl.

A partir do reconhecimento das formas é possível criarmos com muito mais facilidade algumas ilustrações, como por exemplo:

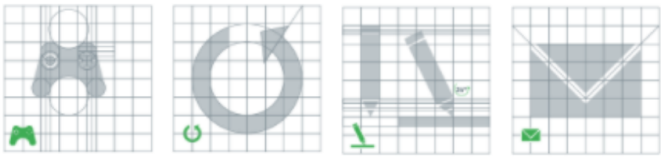

Figura 5 – ícones desenvolvidos pelo professor.

Espero que tenha gostado desses conteúdos e que possam se aprofundar nas análises de suas referências e estilos. **Até a próxima aula!**

Atividade Extra

Assista à animação da Disney/Pixar, Up - Altas Aventuras, ao assistir tente reconhecer as formas dos personagens e interpretá-las com seus possíveis significados.

O enredo da animação conta as aventuras que Carl Fredericksen, um idoso viúvo que sonha em se mudar para o Paraíso das Cac ras, na Venezuela. **Bom divertimento!**